

氏 名	ランダル カール			
学 位 の 種 類	博 士 (美 術)			
学 位 記 番 号	博 美 第 369 号			
学位授与年月日	平成 24 年 3 月 26 日			
学位論文等題目	〈論文〉東京ポートレートーコミュニティと孤独の表現ー 〈作品〉東京ポートレート			
論文等審査委員				
(主査)	東京芸術大学	教 授	(美術学部)	佐 藤 一 郎
(論文第 1 副査)	〃	〃	(〃)	佐 藤 道 信
(作品第 1 副査)	〃	〃	(〃)	東 谷 武 美
(副査)	〃	〃	(〃)	小 山 穂太郎
(〃)	〃	准教授	(〃)	O J U N

(論文内容の要旨)

本論文の題名「東京のポートレート」は、過去 7 年間に私が制作した作品にちなんでつけた。これらの作品はいずれも私自身が「東京」という街に住む経験からインスピレーションを得て制作したものである。

論文の大半は、作品のテーマや背景にある考えに焦点を当てて論じているが、本来の主旨は現在までの私の制作活動全体について述べ、作品の根底に一貫して流れている共通のテーマを模索することである。その一環として、《東京のポートレート》シリーズ以外の自作品も取り上げ、また様々な芸術家たちが私にどのような影響を与えたかについても論じる。

また、近年私が日本で制作しているポートレートを主とした作品と、10～15年前にイギリスで制作した建築物の夜の様子を描いた作品の間にはどのような共通点があるのか、という問いに対する答えも探索する。

今まで自分の作品全体に関して深い分析や議論を行ったことがなかったが、今回この論文を書くにあたり、その必要性にせまられることとなった。そこで、本論文では新しい発見をし、作品上で繰り返し出てくるテーマや発想源を明確にしたい。また、論文の終わりでは、制作活動で最も重要な動機と、画家としての将来の方向性、そして今後の作品で焦点を当ててみたいテーマや考えを示したいと思う。

作品は年代別にではなく、取り扱う主題別に論じていく。本論文は 4 つの章からなり、各章で特定の作品について論じ、最後の結論に至る。

第 1 章の「制作過程とポートレート」では、はじめに、私が作品を制作する際の過程について簡単に紹介する。モデルに会い、そのままの姿を見て描くことに重きを置いており、光と影、三次元の形などを見るのが重要であるので、写真などではそれが不可能である。また、写真では、私の制作活動の要である「人とのつながり」をなくしてしまいかねない。

日本で描いた作品で最も多いモチーフは「人間の頭部」であるが、描かれたポートレートに関するアイデアについていくつかの基本的な疑問が浮き彫りになる。顔を描く際の目的などについても触れる。私が優先するものは、従来のポートレートの質（モデルとの身体的な類似性と個性を描くこと）ではなく、個人内部の世界に焦点を置くことであり、そして一般の人々に対する私自身の見解を表現するのにポートレートをどのように使うかを説明する。その補足として、私のポートレート作品に最も大きな影響を与えたイギリス近代の画家ルシアン・フロイドについても考察する。

続いて第2章の「東京のポートレート：人ごみ」は、最もボリュームのある章である。ここでは、《東京のポートレート》と題された、人の頭部のみを描いて東京の「人混み」を表現する大作7枚からなる作品群について論じている。ここで表しているのは、人間の行動や現代の社会に対する様々な見解である。そして、密度が非常に高い作品のテーマは、多くの国々の島や都市で発生している「人口過剰」と「多文化主義」である。重なり合い、時には融合した頭部は、異なる文化が互いに入り混じるという発想からヒントを得ている。

一部の作品では、頭を少し大きくしたり小さくしたりすることによって、「人と人の対立」や「階層」を象徴しようと試みた。また、領域（集団が居住する土地の一部）や、内部と外部（日本でいう「内」と「外」の考え）の発想も念頭においている。本論文では、日本と日本人の考え方について述べた現代の人類学者の著作物も引用しつつ、これらの作品を論じる。

「集団」と「個人」もまた大きなテーマの一つである。集団を差別化しない「一つの密集体」として描いているが、それはまた「個人」を集合させたものでもある。これらの作品では、皆が共有する心情や経験の描写が重要であり、集団的な意識や感情を暗示させようと試みている。ここでは、集団思考の良い点と悪い点についても考察したい。具体的には、調和と社会的一体性、それに対して規則や慣例などへの服従や、何の疑いもなく集団とともに流されていく行動などである。マスクのモチーフは、人間行動について批評するためによく用いた。（このモチーフは「本音」と「建前」という日本ならではの概念からも着想を得ている。）

もう一つの重要な考えは、個人、団体、コミュニティ、あるいは国家全体という様々な単位での「孤立」である。これもまた「公」と「私」についての考えと関連している。具体的に述べると、人々は物理的空間を共有しているが、精神的には皆自分だけの世界に存在している、ということだ。コミュニティ、つまり、ある経験や環境を共有したある特定のコミュニティとともに取り組み、作品を描くことも重要である。論文では、作品の中のコミュニティと、Facebook、Twitter、Mixiなど現代のオンラインソーシャルネットワークサービス上のコミュニティとの、発想上の類似点について考察し、私が描く作品には、実在の人々や集団を記録として残すという重要な役目があるということを説明したい。

行動や社会的な見解から作品を見た後は、これらを歴史的背景から見つめ、自作品がどれほど世代間あるいは社会間の集団によるポートレートにふさわしいのか、特に、集団肖像画の慣習を自作品ではどのように覆そうと試みたかを論じる。従来のポートレートの作風に逆らうという考えとの関連で、肖像画と風景画のジャンルを結合させることを試みた日本人のポートレート作品を少し論じる。

最後に、私の作品と美術史との関連性について述べる。集団によるポートレート作品において私が模索しているテーマが、私の作品に部分的だが影響を与えたジョット、ジェームズ・アンソール、L. S. ローリー、アントニー・ゴームリーの現代彫刻、京都の三十三間堂、などの作品を取り上げることによって、美術史上の作品の中にも存在していることを証明する。

第3章の「東京のポートレート：東京の日常」では、私の作品において次に重要な部分について論じる。東京から着想を得て描いた環境と、ある場所にいる人々を描写した作品である。まずは東京にまつわる絵画を制作しようと思った理由の説明からはじめ、大都市への憧れ、日本とヨーロッパの文化の違い、ヨーロッパの画家がこれまで広く扱ってこなかったテーマを描写することの面白さ、そして、外国人画家として、外国の文化を描写することの難しさ、日本に来て初めて明らかとなった作品上の問題や誤りについても触れる。

これらの作品において、孤立や都市に見られる疎外感に関連するテーマを描写することで、私は、人間性に対する個人的見解をどのように表しているかを論じる。街路、駅、その他の公共の場所が、互いに孤立した無口な人々を表すとともに、人々は同じ狭い公共空間を共有しているが、精神的には個人的な世界にいて、すなわち私が興味を持つ「公」と「私」が共にあることを表している。

携帯電話は、これを象徴するモチーフであり、たびたび作品に使われている。人の個人的な世界を象

徴し、現代のテクノロジーと人間の孤独との関係を探るモチーフである。孤立感を強調するために、灰色の色調のみを使用したり、やや空間を歪ませたり（空間を平坦化させることで人物をその環境から別の場所へ移す効果）、他人とコミュニケーションをとれない無感情の操り人形のような人物を描くこと等、様々な方法を試みた。

そして、これらのイメージを創造した過程について考察する。柄や形、絵の形式的なデザインを考えながら、実際に存在する場所の特徴をバランスよく描くためにコラージュの技術を用いた。この技法は、場所を客観的に見て正確に描写するというよりも、現代の日本の情勢と文化を創造的に描き出すための手段である。

最後に、ありふれた日常的な環境、すなわち普通の人々がいつもと変わらない活動を行っている光景に対して、私がどのような興味を持っているか、またそれがいかに重要なかを考察する。

第4章の「孤独とコミュニティ：『夜の窓』からポートレート：を用いた風景へ」では、まず、来日する前に描いた、夜のロンドンの建物や街路やもの寂しくミステリアスな夜の都市環境を扱った作品に着目する。これらの主なモチーフは建築物で、人物は直接的に描かれていないものの、その存在を描くことは重要である。人物の動きは小さな窓を通してそれとなく示され、多くの場合それが作品の焦点となっている。これらの作品群で私が本来興味を持って描いたのは「孤独」であり、外から映る目に見えない個人内部の世界なのである。

イギリスで描いた作品に最も大きな影響を与えた、20世紀のアメリカ人画家エドワード・ホッパーについても言及する。彼が描く夜の街の風景は、都市の孤立、公と私の世界のコントラストなど、私と似たテーマを扱っている。

東京に来てからは、東京以外の場所や人々から着想を得た小さいサイズの作品を制作した。これらは日本の田舎を描いたものや、1945年広島に落下された原爆で生き残った10名の被爆者のポートレートなどである。他の作品とは何の関係もない、歴史上実際に起きた出来事を扱うポートレートであるが、この章ではこれらの作品の裏にある概念とその他の作品との間には関連性があることを示す。

結論で答えを出したい疑問点のひとつは、近年日本で制作した作品と10年以上前イギリスで制作した作品との繋がりは何かということであった。私の作品の根底にある類似したビジョンを明らかにすることが、この答えを出すこととなる。

序論でも述べたように、本論文の目的は、私の作品を全体的な視点で考察し、繰り返し使われているテーマや発想源を具体的に論じ、画家としての将来的な方向性を明らかにすることである。結論では、まず提出作品について述べ、日本とイギリスでの制作作品の根底にある主な発想源を要約し、それらの関係を明らかにし、すべての作品に共通するものを特定する孤立、公と私の世界、コミュニティ（経験や環境を共有する人々）を描くイメージに対する私の強い興味につながるものだと思う。作品に隠された重要な制作動機を明らかにすることで、将来私が焦点をおきたい考えを明らかにしたいと思う。

（博士論文審査結果の要旨）

地方や外国に行って久しぶりに戻ると、東京の人々の表情に無表情やどこかイラついた表情の多いのが気になることがある。これは日本というより東京に特徴的な傾向かもしれないが、本論文は8年前にイギリスから来日し、その表情に触発されて「東京ポートレート」シリーズを制作している筆者が、同シリーズを中心にイギリス時代の作品から一貫する自身のテーマが「孤独」にあることを再認識した論考である。

東京に取材した筆者の作品は、大きく2つのグループに分けられる。1つは東京のありふれた日常の人々を描いた作品、もう1つが「東京ポートレート」シリーズである。前者の作品「渋谷」（2006）「大人のおもちゃ」（2007）「地下鉄」（2008）「新宿」「ラーメン」（2010）「花見」「パチンコ」「森タワーのナ

イトクラブ」「東京の景観」「東京の電車の風景」「鶯谷」(2011)は、繁華街や電車など、人が集まる場所を描いたもの。多くが娯楽や飲食、お祭のように人が密集する状況だが、人々は無表情に個々の世界に閉じこもり、歪んだ不整合の遠近法がチグハグな心理空間を演出している。これらの作品では景観が描き込まれているが、それを心理描写に特化し、多くの顔だけで画面を埋めつくしたのが、「東京ポートレート」シリーズ8点(2007-10)である。約1000人をモデルに、アトリエでモデル一人一人を前に直接画面に描き込んだ労作だが、おそらく百数十人以上は描かれているであろう個々の顔の表情は、一様に無表情だが内面描写に富み、説得力のある画面になっている。ここにあるのは、ありがちなエキゾチシズムではなく、日本の社会と個人、そこでの心理状況への関心である。

そもそも筆者が来日した理由は、人がとくに密集する東京という大都市への興味、日本への旅行者たちがしばしば口にしてきた「奇妙な感じ」への関心、そして西洋の画家たちが東京をあまり描いていないことだったらしい。そして実際に暮らして、群衆の無表情の中に筆者が見出したのは、日本独特の集団と個人、「内」と「外」、「公」と「私」の使い分けであり、それがサブタイトルの「コミュニティと孤独」につながっている。さらにここから筆者は、ロンドン時代に自身が描いた作品との共通点が、「孤独」であることを確認する。ところが、ロンドン時代の窓のある家の夜景を描いた作品と、来日後の作品では、孤独の質が違ってくるように見える。そもそもロンドン時代の作品には人がほとんどいないのに対して、東京での作品には人があふれ返っている。

筆者のポートレートに大きな影響を与えたのは、フロイドの孫のルシアン・フロイドだったようだが、そこでの身を切るような孤独や、ロンドン時代の作品の冴え冴えとした孤独に対して、東京での作品の孤独は、むせかえるような群衆の中での個人の空虚な孤独である。筆者はそこに違和感や疎外感より、むしろちょうどよい周囲との距離感や居心地のよさを覚えているようにも見える。筆者は多くのモデルを使ったポートレート制作が、「私の人々とのつながりを作る方法」であり、「人間の社会的な一面と孤独な一面を探る手段」でもあるとする。その点「東京ポートレート」シリーズは、孤独をテーマとしつつ、筆者が社会とつながる方法を手にした作品でもあるのだろう。

筆者が自らの制作をふりかえりつつ現在までを省察したのは、これが初めてだったようだが、論点の整理と結論の導入は明快かつ確で、密度の高い論述が展開されている。作品とともに、学位にふさわしい好論として審査員一同の高い評価を得た。

(作品審査結果の要旨)

カール・ランダルは、作品制作する際の過程においてモデルとの出会いから始まり、そのままの姿を見て描くこと、光と陰、三次元の形などを見ることが重要であると考えている。作者は、これを実写と言っている。写真などを利用する方法では、制作活動の要である「人とのつながり」をなくしてしまいかねないと感じている。実写することについては、モデルとの同じ時間を共有し、会話し、人とのつながりを感じ合うことがもっとも重要でありカール・ランダルの制作活動の核心でもある。

《東京ポートレート》シリーズは、作者が東京で生活するようになってから、同じ時間を共有し関わった数百人の人々の協力のもとに制作された作品である。《東京ポートレート5》の画面をおおいつくす無表情なささまざまな顔は、目は閉ざされ正面を向き顔の特徴は描かれてはあるが、頭の形、髪、耳は一切描かれてなく、能面のごとく描写されてある。表情は感情を押し殺した様に描かれ、それぞれの個人がキャンバス上で群衆として定着されている。「個人」と「集団」の関係を表したいという作者の思いが不可思議な魅力と艶を持って表現され成功している。

油彩画で描くことに自信を持って取り組んでいる作品は見るものを圧倒する力強さを持っていて高く評価された。

東京の日常的な場面から発想を得てそこにいる人々が描かれている作品は、我々が現実によく目にす

る都会生活の一部が作者の目を通して語られている。「社会の輪と外面の個性を持っているけれども本質的に皆ひとりぼっちである」という作者のヒューマニティの捉え方を表現したものである。

すべての作品に秘められた重要な主題は、「孤独」であり、その人の「プライバシー」と「本質的な孤独」を伝えること、その為の様々な表現を試みて制作活動に励んでいる事が大変素直に伝わって作品としての強さが感じられる。

《森タワーのナイトクラブ》は、東京を象徴する六本木森ビルのバーでの若者たちの一場面である。パーティの盛り上がり（明るい色彩を使用し効果を強調している）と、孤独で無感情になってしまった精神状態にいる若者との対比を描いている。この作品の中で、横長の画面の右側上段に両手を広げ大声を上げている作者自身、カール・ランダルが描かれてある。声を上げて口を開いているのは彼だけで、この場面に登場する数十人の若者たちは皆無表情で、けっして明るい表情では無い。何故この場にいるのか不思議に思える程暗い表情である。この作品は作者が主題としている「本質的な孤独」が大変直接的に表現されたものであり、人間が生きていることそのものの哀しみと孤独が描き出されている。同じ手法で日本の独特な風景《パチンコ》や《ラーメン》店の情景を描いている。

《花見》《鶯谷》では本当の人間の温かさや親密さが欠如していることに対する批判を持って描いている。公私の対比が顕著に表れている場所である電車や駅を描いた三作品。《新宿》《東京の電車の風景》《東京の地下からのノート》と続き、いずれも「集団」と「個人」の関係を描き出している。日本社会と個としての関係の在り様を見つめながらも、結局作者自身も含めた現代社会そのものの在り方を見つめ、疑問を投げかけている作品群となっている。

カール・ランダルの描く世界は、人間の持つ本質的な孤独感と社会集団との関連性を見据えたものである。その中から、他者とのほんの少しのつながりであっても持てたらという切実に思う人間同士のつながりを探し続ける表現活動である。主題そのものも大変明確であり、人間の本質に関わる重要で奥の深いテーマを大画面の上に力強く描き切っている。大変魅力的でもあり興味深い作家である。作品の完成度も十分に説得力のあるものに成っている。

（総合審査結果の要旨）

カール・ランダルは、イギリスのロンドンからの留学生であり、エトランゼとして東京に滞在し、6年間絵画制作に邁進してきている。彼自身が異邦人として孤独を強いられていたのかもしれないが、周囲を見渡すと、一人ひとりがそのコミュニティの一部ではあるものの、たとえば東京藝術大学という共同体に属していながらも、実は孤立しているという矛盾に、彼は気づいたのであろう。

猛然と、彼は自分の絵のモデルになってくれるように、大浦食堂に待機するなどして、手当たり次第にお願いし、大画面に無数の顔の肖像を描き込んでいった。おそらく千人以上の顔を描いている。そのようななかで、東京という都市環境に取り囲まれた、外人をも含めた東京の混濁した世相の有様を観察しているのだろう。

来日当初は、外国人旅行者の眼に新奇に見える風俗としての、人物が描かれた東京という典型的都市風景が描かれていた。しかし、徐々に自分の位置するコミュニティに入り込むにしたがって、ステレオタイプな表情のなかにも一人ひとりの個性が表現されるようになってきた（「東京ポートレート」シリーズ8点、2007-2010）。一方、見知らぬ人々が集まって、食べたり、飲んだり、座ったり、騒いだり、踊っている都市のさまざまな場所をテーマにする作品群がある（「渋谷」2006、「大人のおもちゃ」2007、「地下鉄」2008、「新宿」「ラーメン」2010、「花見」「パチンコ」「森タワーのナイトクラブ」「東京の景観」「東京の電車の風景」「鶯谷」2011）。

カール・ランダルの「コミュニティと孤独」というテーマは、彼の「人間とはなにか」を、社会的側面と個人的側面双方から探求する真摯な姿勢が背景になっている。おそらく引き続き「ポートレート制

作」は続けられるであろう。

絵画技術の観点からカール・ランダル 작품을眺めてみたい。これまで、日本における作品は大部分が、いわゆる灰色画（グリザイユ）であり、白色から灰色をへて黒色にいたる諧調（グラデーション）で描かれている。光によってできる陰影を利用して、対象物の立体感、量感を出すための方法である。顔であれば、光が当たっているところを明るく、当たっていないところを暗くすることによって、顔自体の形態を浮き出させる絵画技術である。一方、カール・ランダルは画面を構成するために、水平線、垂直線を強調するが、奥行きも出そうと斜線も使用している。いわゆるルネッサンス期に発達した一点透視図法、あるいは二点透視図法を厳格に採用するのではなく、たとえばアッシジのサン・フランチェスコ大聖堂のフレスコ画に見られるプリミティブな遠近法に近いものである。

彼のグリザイユが基調となった明暗法と遠近法に、色彩が加わるとどのようになるのであろう。一部、固有色が彩色された作品（「花見」「鶯谷」「森タワーのナイトクラブ」）で試行されているが、物自体を取り囲む空間表現をも含めて、今後どのように進展していくのか期待したい。

イタリアに滞在したいという希望をもっていると、カール・ランダルからわたくしは聞いている。北方欧州の出身である彼が眩しいばかりの陽光に照らされたイタリアの都市で生活することは、彼の人生のターニング・ポイントになるかもしれない。

以上のことから、本申請論文における論文審査および作品審査において、博士（美術）の学位を授与するのに十分な内容および水準であると判断できる。

以上